SPAWN
McFARLANE
100
GRUPO EDITORIAL
MEX. $32.00
ARGENTINA $4.00*
CHILE $2,200.*
mundovid.com
SPAWN.COM

TODD McFARLANE AND IMAGE COMICS PRESENT

SPAWN 100 | **PIEDRA MILIAR**

DEDICADO A
WANDA, CYAN, KATE y JAKE

TRAMA
BRIAN HOLGUIN
TODD McFARLANE

HISTORIA
BRIAN HOLGUIN

TRAZOS
GREG CAPULLO

TINTAS
DANNY MIKI
TODD McFARLANE

EDITOR DE TEXTO Y LETRAS
TOM ORZECHOWSKI

COLOR
BRIAN HABERLIN
DAN KEMP
HABERLIN STUDIOS

RESUMEN DE SPAWN 99

Angela evita que un ejército de ángeles vaya a la guerra a nombre de la Tierra, y luego viene en ayuda de Spawn en su batalla contra Urizen. Juntos, usando el poder elemental de la Tierra, regresan a Urizen a su prisión terrestre. En tanto, Terry lleva a Wanda al hospital, mientras que la abuela insta a Cyan a que proteja al "hombre triste" usando su mente. Tras su victoria contra Urizen, Spawn y Angela interrogan a los demonios atrapados en la Tierra, Ab y Zab, y finalmente se enteran de que Malebolgia fue quien liberó a Urizen sobre la Tierra.

PRESIDENTE DE ENTRETENIMIENTO
TERRY FITZGERALD

DIRECTOR DE ARTE
BRENT ASHE

DISEÑADOR
BOYD WILLIAMS

EDITOR EN JEFE
MELANIE SIMMONS

EDITOR PARA IMAGE COMICS
JIM VALENTINO

SPAWN CREADO POR
TODD McFARLANE

EL OCTAVO CÍRCULO DEL INFIERNO...
EL AIRE ES RANCIO Y QUIETO, CARGADO DEL HEDOR DE PIEL QUEMADA Y AZUFRE...
HACIENDO ECO CON LOS TORTURADOS GRITOS DE LOS CONDENADOS.
UNA VOZ PUEDE SER OÍDA POR ENCIMA DEL CORO INFERNAL.
¡RAAARGH!

HOLA, HOLA, VIEJITO, ¿TUVISTE UN MAL DÍA?
TE VES TERRIBLE. TE VES COMO ALGUIEN QUE ACABA DE PERDERLO *TODO*.
ALGUIEN CUYOS DORADOS SUEÑOS DE IMPERIO SE HAN VUELTO CENIZAS. ¡QUÉ PENA!
No... te... burles... de mí... Mi ira es considerable. No querrás enfrentarte a ella.
DEBO ADMITIR, MALEBOLGIA, QUE ESTOY IMPRESIONADO. ¿QUIÉN IBA A CREER QUE *TÚ* SERÍAS TAN... *ASTUTO*?
SIEMPRE HAS SIDO DE CLASE OBVIA Y TONTA. JURAMENTOS DE SANGRE Y CARNICERÍAS.
AUN ASÍ, APOSTASTE TODO. Y PERDISTE. ES HORA DE PAGAR EL PRECIO.
¿Y crees que estás aquí para cobrar?
QUIZÁ.
Estás fuera de territorio. Éste aún es mi reino. Mi poder aquí es absoluto.
¡Ahora largo! No te responderé.
NO, NO LO HACES. TODAVÍA NO.

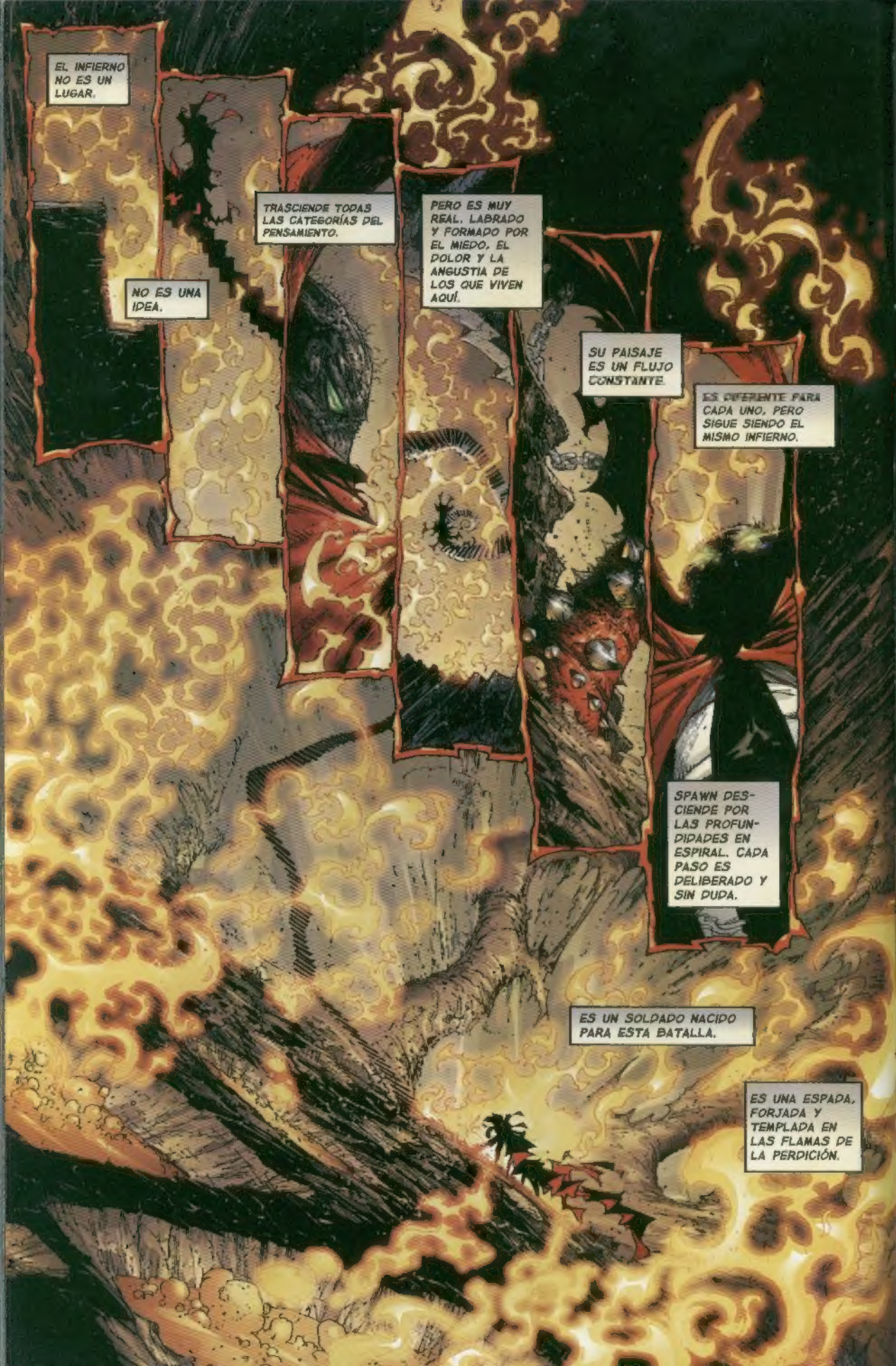
DIME MÁS...
NO PUEDO...
MALEBOLGIA...
NO SABEN LO QUE HARÁ.
MALEBOLGIA ES EL MENOR DE SUS PROBLEMAS. HABLEN.
ÉL... ÉL DIJO QUE SIEMPRE SUPO QUE LLEGARÍA A ESTO...
¿LLEGARÍA A QUÉ?
QUE NO PODÍA CONTARSE CONTIGO. QUE DESERTARÍAS TARDE O TEMPRANO.
DEJASTE UN VACÍO CUANDO TE FUISTE. SE INCLINÓ EL BALANCE ENTRE EL CIELO Y EL INFIERNO.
NOS HIZO LIBERAR A URIZEN. QUERÍA QUE COMENZARA LA GUERRA, PARA QUE LOS EJÉRCITOS DEL CIELO Y EL INFIERNO CUBRIERAN LA TIERRA.
QUERÍA EL ARMAGEDÓN.

¿POR QUÉ?
¿POR QUÉ?
PARA ADUEÑARSE DEL INFIERNO. COMPLETO.
MIENTRAS LOS EJÉRCITOS DEL INFIERNO LIBRABAN LA GUERRA EN LA TIERRA, ÉL IBA A USURPAR LOS OTROS OCHO CÍRCULOS... NOS PROMETIÓ PODER... ÉL...
BASTA. ¡VÁYANSE! SALGAN DE MI VISTA.
¿SEGURO QUE ÉSA ES UNA BUENA IDEA, SPAWN?
ELLOS YA NO IMPORTAN. SÓLO MALEBOLGIA.

QUEENS, NUEVA YORK.
LA PRESIÓN SANGUÍNEA ESTÁ CAYENDO.
TIENE UNA HEMORRAGIA.
¿ALGUIEN PUEDE DECIRME QUÉ DEMONIOS...?
TERRY...
AQUÍ ESTOY, NENA. AQUÍ ESTOY.
SEÑOR, SEA TAN AMABLE DE VENIR CONMIGO.
¡NO! ¡ÉSA ES MI ESPOSA!
TERRY... LO SIENTO...
¡WANDA!
SEÑOR, NO PUEDE ENTRAR AHÍ.
¿QUÉ RAYOS ESTÁ PASANDO?
SEÑOR, POR FAVOR, HÁGASE A UN LADO. NECESITAMOS ESPACIO.
¡WANDA!
SEÑOR, LO SIENTO, PERO NO PUEDE...
WANDA...

MALEBOLGIA
COMO EL ÚNICO REY DE TODO EL INFIERNO. ¿ES POSIBLE? APENAS PUEDO IMAGINARLO.
DIJO QUE SABÍA. DIJO QUE SABÍA QUE LLEGARÍA A ESTO. QUE ABRÍ LA PUERTA PARA ÉL.
CREÍ QUE ERA LIBRE. PERO... ÉL SABÍA. CONTABA CONMIGO.
ESPERO QUE NO ESTÉS PENSANDO HACER ALGO ESTÚPIDO. ADEMÁS, NO PUEDES CREER EN LO QUE DICE.
¿SPAWN?
HE SIDO UN COBARDE POR MUCHO TIEMPO. ESPERO QUE NO SEA DEMASIADO TARDE PARA QUE UN ANCIANO TRATE DE HACER LAS COSAS BIEN.
VEN CONMIGO. HAY ALGO QUE DEBO DECIRTE.
PRONTO...
LOS CALLEJONES. ¿POR QUÉ NOS TRAJISTE AQUÍ, COGLIOSTRO?
AQUÍ ES DONDE COMENZÓ. AQUÍ ES DONDE NACISTE. DONDE NOS CONOCIMOS.
TE DIJE QUE QUERÍA AYUDARTE. RAYOS, HASTA ME LO DIJE A MÍ. PERO LA VERDAD ES QUE SÓLO QUERÍA AYUDARME.
HE ANDADO POR ESTE MUNDO, CON MI MALDICIÓN, POR SIGLOS. CREÍ QUE PODÍAS HALLAR UNA FORMA DE LIBERARNOS A AMBOS.
TRATÉ DE ENSEÑARTE LAS REGLAS DEL JUEGO. PERO FUISTE MÁS ATREVIDO. DECIDISTE NO JUGAR.

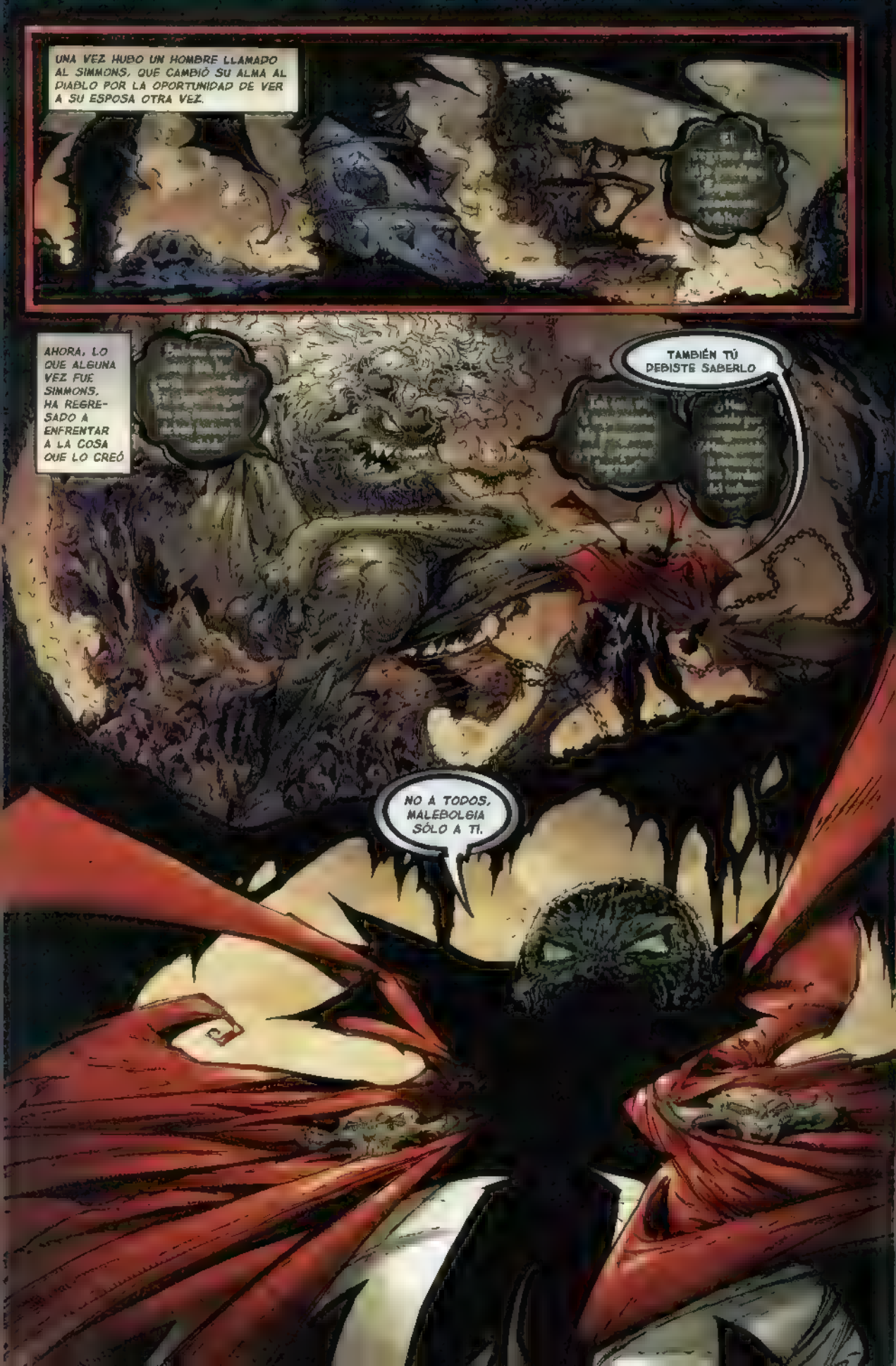
PERO SIGUEN ARRELLENÁNDOTE AL TABLERO DE JUEGO. NO LOS DEJES.
MALEBOLGE CORRIÓ UN GRAN RIESGO. LOS OTROS SEÑORES DEL INFIERNO ESTARÁN FURIOSOS CON ÉL. NADIE ESTARÁ DE SU LADO.
ÉSTA ES TU OPORTUNIDAD, SPAWN.
TARDE O TEMPRANO, TODOS TIENEN QUE ENTERRAR A SUS PADRES.
UNA VEZ TE MOSTRÉ UNA ENTRADA ESCONDIDA AL CIELO EN ESTOS CALLEJONES. PERO TAMBIÉN HAY UN PASAJE AL INFIERNO. AL OCTAVO CÍRCULO.
ESTÁ AQUÍ, DONDE APARECISTE POR VEZ PRIMERA EN LA TIERRA. SÓLO HAY UNA FORMA DE LIBERARTE PARA SIEMPRE.
CREO QUE SABES CUÁL ES.
AMBOS ESTÁN LOCOS. LO SABEN, ¿VERDAD?
NO TENGO OPCIÓN.
SIEMPRE HAY UNA OPCIÓN. PERO SI ESTO ES LO QUE QUIERES...
GRACIAS, PERO DEBO HACER ESTO SOLO.
VETE, ANGELA, POR FAVOR.
BUENA SUERTE, HIJO.


EL INFIERNO NO ES UN LUGAR.
NO ES UNA IDEA.
TRASCIENDE TODAS LAS CATEGORÍAS DEL PENSAMIENTO.
PERO ES MUY REAL. LABRADO Y FORMADO POR EL MIEDO, EL DOLOR Y LA ANGUSTIA DE LOS QUE VIVEN AQUÍ.
SU PAISAJE ES UN FLUJO CONSTANTE.
ES DIFERENTE PARA CADA UNO, PERO SIGUE SIENDO EL MISMO INFIERNO.
SPAWN DESCIENDE POR LAS PROFUNDIDADES EN ESPIRAL. CADA PASO ES DELIBERADO Y SIN DUDA.
ES UN SOLDADO NACIDO PARA ESTA BATALLA.
ES UNA ESPADA, FORJADA Y TEMPLADA EN LAS FLAMAS DE LA PERDICIÓN.

POR FAVOR, SEÑOR. TIENE QUE CALMARSE
¡WANDA!
ESTÁ ENTRANDO EN SHOCK
¿SEÑORA? ¿PUEDE OIRME? ¿SEÑORA?
¡WANDA! NENA, ¡AQUÍ ESTOY!
SEÑOR, NO PUEDE QUEDARSE AQUÍ
¿QUÉ RAYOS ESTÁ PASANDO? ¿QUÉ LE PASA A MI ESPOSA?
VENGA, SEÑOR LO MEJOR QUE PUEDE HACER POR ELLA ES DEJAR QUE LOS DOCTORES HAGAN SU TRABAJO
PERO
TAN PRONTO COMO TENGAMOS MÁS INFORMACIÓN, SE LO HAREMOS SABER

LE GRITAN DESDE LAS SOMBRAS.
SE BURLAN, LO ESCUPEN Y LO MALDICEN.
ALGUNOS LO CULPAN DE SUS TORMENTOS.
OTROS LO VEN Y SABEN LO PEQUEÑOS QUE REALMENTE SON.
Y HAY QUIENES SE RÍEN PARA SÍ MISMOS DE LO ABSURDO DE TODO ESTO.
ATREVE A LEVANTAR UN DEDO PARA HERIRLO

¡HELLSPAWN!
¡HIJO DE PERRA!
ME ENGAÑASTE. CREÍ QUE TENÍAMOS UN TRATO. ¡TE OFRECÍ UNA NUEVA VIDA Y ME JODISTE!
¡HEY! NO ME DES LA ESPALDA. ¡MIRA LO QUE HAS HECHO!
MALDICIÓN. MIRA LO QUE ME HAS HECHO.
TE LO HICISTE TÚ MISMO. TODOS USTEDES
AHORA VIVAN CON ELLO.

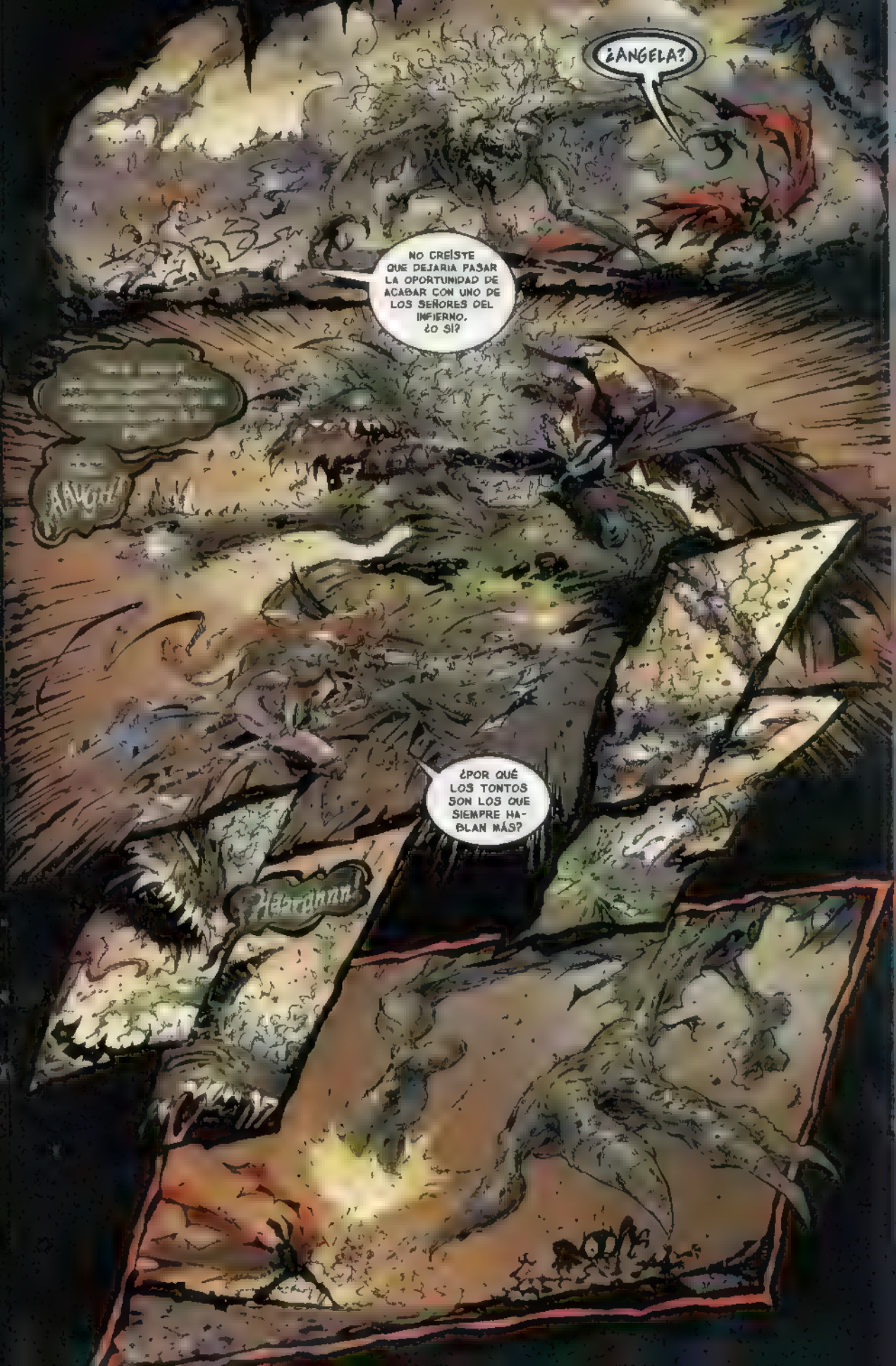

UNA VEZ HUBO UN HOMBRE LLAMADO AL SIMMONS, QUE CAMBIÓ SU ALMA AL DIABLO POR LA OPORTUNIDAD DE VER A SU ESPOSA OTRA VEZ.
AHORA, LO QUE ALGUNA VEZ FUE SIMMONS, HA REGRESADO A ENFRENTAR A LA COSA QUE LO CREÓ
TAMBIÉN TÚ DEBISTE SABERLO
NO A TODOS, MALEBOLGIA SÓLO A TI.

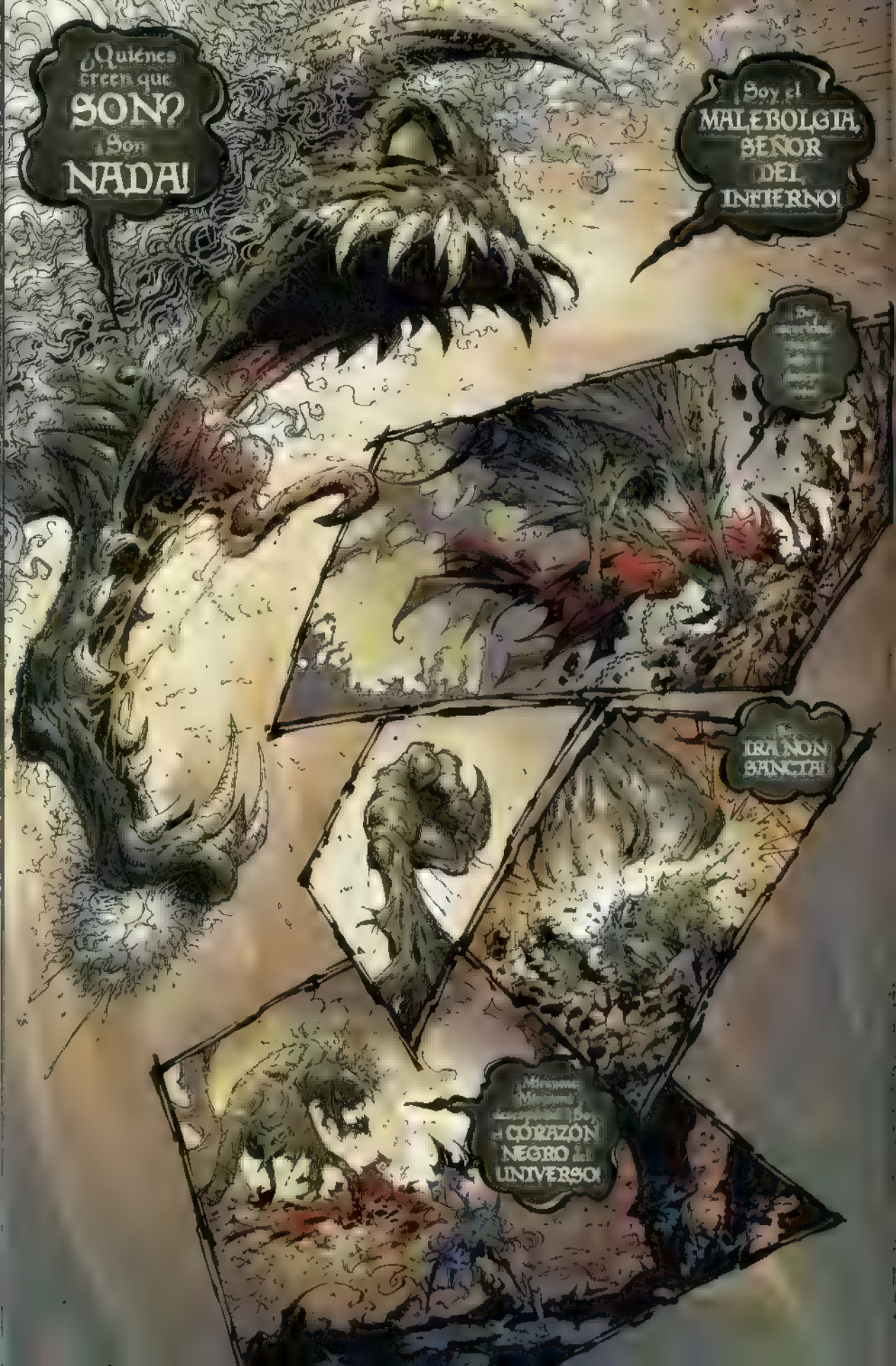
PELEA CONMIGO, MALEBOLGIA DESTRUYE-ME
DESTRUYE O SERÁS DESTRUIDO
DE UNA U OTRA FORMA, ESTO ACABA AQUÍ Y AHORA
Tu(s) [illegible] criatur-illa

¿Crees que puedes entrar a mi reino, que puedes enfrentarme?
SE ACABÓ, MALEBOLGIA. NO ME POSEES. ¡NO SOY ESCLAVO DE NADIE!
NO SERÉ PARTE DE TU JUEGO.
¿Crees que eres algo
JUGHN
¡NOOO!

¿QUÉ, MALE-
BOLGIA? A MÍ
ME IMPORTA UN
BLEDO
LO QUE
CREAS.

MAIERN
POR FAVOR...
POR FAVOR SI HAY UN DIOS EN EL CIELO. .
"QUE SE PONGA BIEN."


¿ANGELA?
NO CREÍSTE QUE DEJARÍA PASAR LA OPORTUNIDAD DE ACABAR CON UNO DE LOS SEÑORES DEL INFIERNO, ¿O SÍ?
AAUGH!
¿POR QUÉ LOS TONTOS SON LOS QUE SIEMPRE HABLAN MÁS?
Hardnnn


¿Quiénes creen que SON? ¡Son NADA!
¡Soy el MALEBOLGIA, SEÑOR DEL INFIERNO!
IRA NON SANCTA!
el CORAZÓN NEGRO del UNIVERSO!

INMORTAL
ESPERANZA
¡PEQUEÑA PERRA!
UN DOLOR DE MUELAS.
SE ACABÓ.
¡HAAOWW!

BUENO, [illegible], PARECE QUE LLEVAMOS DOS DE DOS
SPAWN, ¿ESTÁS BIEN?
UH
RECUERDA DÓNDE ESTAMOS SÉ QUE NO TE AGRADA, PERO AUN PUEDES EXTRAER PODER DE LA TELA DEL INFIERNO
PERO CREO QUE SERÁ MEJOR SALIR RÁPIDO DE AQUÍ
PARA EMPEZAR, ESTE LUGAR ES MUY INESTABLE SIN MALEBOLGIA, ¿QUIÉN SABE LO QUE PUEDE PASAR?
ANGELA .

¡ANGELA! ¡NO!
NO ESCUCHES SUS MENTIRAS, SPAWN SIEMPRE TIENES.. OPCIONES... CREEME LO SÉ...
SIN REMORDIMIENTOS
¡HADH!

EL GRITO DE SPAWN SACUDE LAS VIGAS MISMAS DE LA CREACIÓN, REVERBERANDO A TRAVÉS DE MUNDOS.

Y LAS HUESTES DE LOS CONDENADOS CAEN DE RODILLAS EN SUPLICA.
¡BRAVO!
DEBO DECIR QUE ERES MÁS UTIL DE LO QUE IMAGINÉ ME AHORRASTE EL PROBLEMA DE HACERLO YO MISMO.
UN SOLDADO SOLITARIO ENTRA DIRECTO AL INFIERNO Y RETA A SU AMO Y SEÑOR A COMBATE IMPENSABLE.
Y MEJOR TODAVÍA, NO HAY SANGRE EN MIS MANOS.
Y AUN ASÍ, DE ALGUNA FORMA, GANASTE ¿CÓMO PASÓ? ME PREGUNTO.
DEBIÓ SER ALGO MÁS QUE SUERTE, SEGU-
DE CUAL-QUIER FORMA, EL REY ESTÁ MUERTO

¡LARGA VIDA AL REY!
ES TUYO, ¿SABES? EL TRONO DEL OCTAVO CÍRCULO DEL INFIERNO HAZ LO QUE QUIERAS CON ÉL Y SATISFACE TODOS TUS DESEOS
¿TE IMPORTARIA DECIR ALGUNAS PALABRAS A LAS ADULADORAS MASAS?
NO HE TOMADO MI DECISIÓN
Oh, CIERTO, ¿NO ES ASI?
SÍ, ASÍ ES
¡NO CREAS NI POR UN INSTANTE QUE HEMOS TERMINADO CONTIGO!
¿ME ESCUCHASTE?

¡HELLSPAWN! HEMOS VENIDO POR NUESTRA HERMANA

ELLA AHORA PERTENECE A AQUÍ [illegible] EN UN LUGAR DE HONOR
POR FAVOR
POR SU VOLUNTARIEDAD, ERA LA MEJOR ENTRE NOSOTROS MEJOR, QUIZÁ, DE LO QUE CREÍMOS NO SERÁ OLVIDADA.
EN CUANTO A TÍ, HELLSPAWN EL TRONO TIENE UN MENSAJE PARA TÍ
TE HAS REDIMIDO, HELL-SPAWN. HAS SIDO PERDONADO LAS PUERTAS DEL CIELO ESTAN ABIERTAS PARA TÍ.
BIENVENIDO A CASA, SEÑOR SIMMONS
NO QUIERO SU "PERDÓN". NO SON [illegible] ELLOS.
UNA COSA MAS.
ALÉJEN-SE DE MI MUNDO.

NNNNGG
¿WANDA?

GEMELOS, ¿PUEDES CREERLO?
SON ABSOLUTAMENTE PRECIOSOS. KATIE ES UNA BOLITA DE ENERGÍA Y JAKE ES TAN SERIO.
Y TERRY TERRY ES COMO UN HOMBRE NUEVO. TE JURO QUE SE VE DIEZ AÑOS MENOR SE LE BORRARON LAS CANAS
NUNCA SUPIMOS BIEN QUÉ LE PASABA A CYAN, PERO PARECE QUE SE CURÓ SOLA. GRACIAS A DIOS
CREO QUE LA ABUELA BLAKE TUVO ALGO QUE VER CON ELLO, PERO NO HABLARÁ, YA SABES CÓMO ES.
DE TODOS MODOS, HAN SIDO UN PAR DE MESES LOCOS Y CREO QUE TENÍA QUE COMPARTIRLO CONTIGO.
HEMOS LLEGADO TAN LEJOS Y TODO ES TAN DIFERENTE, PERO QUERÍA QUE SUPIERAS QUE NO TE HE OLVIDADO.
NO SERÍA LA MUJER QUE SOY SIN TI. AAAH A VECES SIENTO COMO SI ESTUVIERAS PARADO JUSTO A MI LADO, SONRIÉNDOME
ESO SIGNIFICA TANTO PARA MÍ
TODOS TE AMAMOS.
DESCANSA VAMOS A ESTAR BIEN

LA NOCHE SUENA CON SIRENAS DISTANTES Y GRITOS APAGADOS CON SUSPIROS DE AMANTES Y RISA EBRIA
UNA VOZ FLOTA POR ENCIMA DEL RESTO, HACIENDO ECO EN LA OSCURIDAD SUAVE COMO UN MURMULLO Y TERRIBLE COMO EL TRUENO ¿PUEDES OIRLA?
"ÉSTE ES MI DESTINO ESTO ES LO QUE HE ESCOGIDO SER ESTE MUNDO Y SUS SOMBRAS ME PERTENECEN AHORA Y POR SIEMPRE
Capullo
M'Farlane
"SOY SPAWN."

REFLEXIÓN

aquí estamos, amigos, en el #100 del primer personaje que trajo a la vida para image comics. El logro de alcanzar este número es algo de lo que estoy muy orgulloso. En 1992, cuando decidí dejar la seguridad de marvel comics e iniciar image con otros seis artistas, mucha gente no creyó que seríamos capaces de siquiera levantar la compañía, mucho más sostenerla ..

1992

JUNIO 1992 El primer número del cómic de Spawn fue lanzado y pronto vendió alrededor de 1.7 millones de copias, sin precedentes para un cómic independiente.

1993

MARZO 1993 La angelical cazadora de Hellspawns, Angela, apareció por primera vez en Spawn # 9.

1993

DICIEMBRE 1993 El primer número trazado por Greg Capullo fue el 16, sustituyendo a Todd McFarlane, hoy, la mayor parte del "look" del cómic es gracias a las habilidades y dedicación de Greg.

EL COMIENZO

A pesar de los problemas de crecimiento que acompañaron el lanzamiento de la compañía, el 2 de junio de 1992, el primer número de *Spawn* llegó a los puestos de revistas. Tengo un claro recuerdo de ese día, ya que estaba en Golden Apple Comics, en Melrose California, donde Bill Lebowitz organizó una firma de autógrafos para el primer número. Fue en la cúspide de los cómics, cuando se vendían por cientos de miles de copias. La fila para los autógrafos era muy larga; daba la vuelta a la calle entera y salía frente a la tienda por el otro lado. Fue un comienzo formidable. Algunos de mis amigos de Image estaban ahí para apoyarme y *Spawn* había sido lanzado y estaba en movimiento. Éste fue el segundo título de Image en salir, después de casi un mes del *Youngblood*, de Rob Liefeld, y fue el comienzo del lanzamiento de los títulos de cada uno de los cofundadores para comenzar esta compañía.

Al principio, ciertas personas expresaron ideas negativas sobre nosotros. Algunas fueron autoinfligidas, por parecer ingenuos artistas de cómics, que es exactamente lo que éramos cuando dejamos Marvel. Nunca profesamos ser hombres de negocios, sólo artistas que querían un poco de libertad. Nos esforzamos por hacer andar esta compañía. Hubo números que no salían a tiempo a pesar de que trabajábamos de escribir y dibujar nuestros títulos mensuales, e intentamos satisfacer la anticipación de estos nuevos personajes. Estábamos inventando qué clase de compañía iba a ser Image Comics. Desde el comienzo, en 1992, se ha predicho una y otra vez la caída de Image. En alguna parte de viaje, cuando la gente se detenga y ponga atención, verá que estamos en el noveno año y que no nos vamos a ir. Podremos evolucionar conforme al tiempo, pero Image Comics está viva y sana, y continuará así. Me enorgullece decir que *Spawn* ha sido un engrane vital en la existencia de esta empresa.

POR LA VIA DE LOS RECUERDOS

Hagamos un viaje por la vía de los recuerdos y repasemos algo de la genesis de quién, qué y por qué de este personaje. El concepto original de *Spawn* fue creado cuando iba a la escuela en Calgary, Alberta, Canadá. Tenía 17 años y estaba en onceavo grado. Mi fascinación por los cómics acababa de estallar. Recuerdo ese primer año de estar cazando cómics, no mucho en tiendas especializadas en ellos, porque no eran muy comunes entonces, más bien en las de autoservicio o en los estantes de un 7-11. Si quería un número atrasado necesitaba mandarlo pedir. Saber sobre los cómics, -especialmente los de superhéroes- me inició en el viaje de decir: "Tal vez si pudo mis habilidades artísticas en éstos podría tener una oportunidad de dibujarlos"

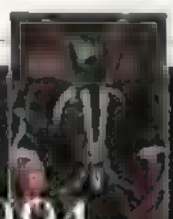
Así que a los 17 años comencé una historia llamada Spawn. Su traje era esencialmente el de hoy, menos los picos y las cadenas. El logo era casi el mismo, con la calavera como la "A". El entorno era un mundo futurista, dado que en ese entonces, la película *Star Wars* acababa de salir en cine y era la locura. Aparte de crear a personaje y hacer un mini cómic que aun tengo en mi portafolio, era uno de los 20 personajes que creé cuando iba a la universidad. Después, cuando conseguí un trabajo en Marvel Comics los mantuve guardados hasta finales de 1991, cuando cada uno de los socios fundadores de Image Comics tenía que proponer un personaje. El mío fue *Spawn*. Esta palabra era una contracción de Hellspawn, que puede ser Hell Spawn (Engendro del Infierno) o Hell's Pawn (Peón del Infierno). El peón es una pieza del ajedrez que puede ser manipulada, lo que va de acuerdo con el tema de cómic. El personaje mismo fue traído al mundo real y en los tiempos modernos en vez del futuro.

En febrero de 1992, todos los socios de Image nos reunimos en la casa en Malibu de Marc Silvestri para mostrar nuestros personajes y obtener consejos de los otros tipos de cómo mejorarlos. Eric Larsen y Jim Lee hicieron buenos comentarios y todos nos fuimos a nuestra esquina. Meses después, *Spawn* salió a la luz con un estallido. La mayor sorpresa no fue el éxito de éste, pues ya tenía reputación en algunos cómics populares como *Amazing Spider Man*, sino que por primera vez, nosotros, como individuos en verdad controlábamos los derechos y licencias de nuestros personajes; si alguien estaba interesado en hacer algo con ellos, tenía que ir específicamente con el artista. Ésta es una de las facetas en el modelo que quisimos dar como artistas, no sólo teníamos que ser empresarios, también debíamos ser gente de licencias y mercadeos y usar todos los nuevos sombreros que aventaban a nuestro paso.

DE COMICS A...

En el primer año de *Spawn*, mucha gente salió de la nada y ofreció diferentes tratos de licencia y mercadeo. Dije "no" a la mayoría. En el curso del segundo año dije "sí" a la firma de un trato que afortunadamente no sólo daba la opción de los derechos de *Spawn* como película y programa de televisión, sino que también los produjo. Mucha gente dice que hacer un trato en Hollywood es fácil, pero que alguien lo produzca físicamente es un proceso arduo. Ése fue el comienzo de lo que se volvió la semilla que me permitió decir: "Hey, si *Spawn* es así de popular en estos medios, ¿por qué no otros, de gente que estuviera interesada?" Uno de ellos, obviamente, eran los juguetes. Al no ofrecerme lo que creía que era un contrato razonable con la cantidad de envolvimiento que necesitaba en los juguetes, comencé mi propia compañía de éstos para crear figuras de acción para gente que tal vez no era coleccionista de cómics.

Desde entonces, McFarlane Toys ha ido creciendo. Y seguimos activos en nuestro departamento de Hollywood. La serie animada de *Spawn* nos llevó a hacer un par de videos musicales con los que ganamos un par de premios. Pero, esencialmente, todo lo que hago ahora es el resultado de este personaje.



1994

NOVIEMBRE 1994. Todd Toys lanza la línea de figuras de acción Spawn Series 1. La serie inaugural consistía de Spawn, Medieval Spawn, Clown, Tremor, Overkill y Violator.

1996

JUNIO 1996. Se lanza el # 50. Spawn regresa al infierno. Este número ata varios cabos sueltos y prepara el escenario para las aventuras de Spawn hasta el #100.

1997

MAYO 1997. La primera temporada de la serie animada de Spawn aparece en HBO. Durante una vida de tres temporadas, ganó dos premios Emmy y creó una dedicada legión de fans.

DIME QUÉ ES SPAWN

Veamos si puedo decir el qué y el por qué de este personaje. Desde el principio supe que *Spawn* tendría que comenzar como una aventura de superhéroes. Pero en mi mente tenía la idea de evolucionarlo a algo diferente, más urbano y real. Sé que la manzana de la discordia entre los fans es que no hay suficientes supervillanos en el cómic. Seguiremos manteniendo ese balance.

Al comienzo supe lo que era la historia, de hecho también sé cuál es el fin de la misma. Siempre he tenido el final de *Spawn* y lo escribiré cuando el personaje ya no sea una entidad viable o nadie quiera comprar el cómic. Saldré disparando mis armas y contaré el clímax de esta épica, y me iré contento. En un mundo perfecto, *Spawn* será relevante para algunas personas y vivirá más que yo. Espero nunca tener que escribir el último capítulo del cómic.

También trato de mantenerme protegido contra los caprichos y manías de los diferentes medios en los que trabajo, pues se vuelve más difícil complacer a todos al mismo tiempo. Los deseos de la gente del cómic son muy distintos a lo que la gente de los juguetes o la televisión quiere. Tienes que reinventarte con diferentes ideas —aun si es el mismo personaje— de forma que tenga sentido para quienes estén apoyando esa aventura. No sólo entendí desde el comienzo, también comprendí que no habría forma de tomar decisiones que complacieran a cientos de miles de personas. Lo único que puedo hacer es seguir con mi mejor esfuerzo y tomar decisiones más buenas que malas.

Y TODO SE LO DEBO A...

Con el paso de los años, me di cuenta que lo que comencé escribiendo, dibujando y entintando, sentado en un cuarto sobre mi cochera, no llegaría al número 100 sin la ayuda de muchas personas talentosas. Cuento con un gran equipo de apoyo para publicar este cómic, con mi esposa y familia, con el equipo de Image Central y aquellos cercanos a mí en el área de Phoenix. Los productos no podrían ser hechos sin numerosos artistas, escritores, letristas y coloristas.

La fortuna de *Spawn* ya ha pasado. Aunque sigo siendo la luz de guía detrás de él, he tenido el placer de trabajar con escritores talentosos —Alan Moore, Neil Gaiman, Frank Miller, Grant Morrison, Beau Smith, Brian Holguin, Steve Niles, Brian Bendis, Paul Jenkins, Alan McElroy y Rick Veitch, por nombrar algunos— no sólo en este cómic sino en algunos materiales desprendibles. Artísticamente, cuando ya no pude mantener el trono, Greg Capullo vino como una gracia salvadora y ha continuado ahí mucho más de lo que yo esperaba. Otros excelentes artistas con los que he tenido el placer de trabajar son Tony Daniels, Angel Medina, Dwayne Turner, Alex Maleev, Nat Jones, Clayton Crain, Ashley Wood y Liam McCormack Sharp. Como entintadores hemos tenido a Danny Miki, Chance Wolf, Kevin Conrad y Jonathan Glapion, trabajo que ha ayudado para el éxito. La colaboración ha sido merecedora de premios y ha contribuido a evolucionar el estatus del cómic e incluye a Todd Broeker, Jay Fotos, Dan Kemp, Mark Nicholas. En el comienzo, Steve Oliff quien hizo un trabajo increíble antes de que Brian Haberlin llegara y le diera su toque único. En cuanto a las letras, he tenido el lujo de contar con dos de los mejores en el negocio, Richard Starkings y su compañía (que hacen un trabajo increíble en muchos de los cómics) y Tom Orzechowski.

Quiero resaltar a dos personas: Tom Orzechowski, quien ha estado a bordo de este cómic desde su nacimiento. Ha estado aquí por 100 números haciendo un trabajo profesional, y fue un tipo que seleccioné por ser el mejor en el negocio. Nueve años después aún lo considero en la cima de su campo. Le agradezco personalmente por permanecer aquí como lo ha hecho.

Y *Spawn* no estaría ni cerca de ser lo que es si no fuera por el increíble y muy menospreciado arte de Greg Capullo. Él no sólo ha seguido cumpliendo con sus fechas límite mensuales —que ya es un logro en sí mismo— sino que ha crecido como artista. Si observan su arte de los números 16-20, y lo comparan con lo que está haciendo ahora, verán que ha avanzado años luz en términos de su evolución, tanto en el ritmo de la historia, como en ángulos de cámara y composición de dibujo puro. Ha pasado por algunos baches médicos en el curso de los seis o siete años que ha estado aquí, siempre ha logrado perseverar y mantener el cómic a tiempo. Como dije antes, este cómic lo comenzamos hace ocho años y cuatro meses, que, si hacen cuentas, suman 100 meses. Hace 100 meses que *Spawn* salió, en julio de 1992. Y eso significa que sin importar cuántas quejas tenga la gente, ha resultado ser un cómic mensual. Esto no sería humanamente posible con la calidad que tiene si Greg no hubiera prestado su talento y esfuerzo. Aunque no recibe el reconocimiento justo porque no le gusta participar en los juegos políticos que lo pondrían en la cima de las gráficas de los favorecidos por los fans, no cambiaría a Greg Capullo por ningún otro artista en este negocio.

Le agradezco a él y con igual entusiasmo a los fans, que han dado y vendido por las puertas de todas mis aventuras a lo largo de los años, ya sea que conozcan el viaje completo o sólo hayan visto parte de él o si apenas lo están abordando. De todos modos, el número 100 está dedicado a todos ustedes. Gracias.

Todd McFarlane

1997

AGOSTO 1997 Se lanza la esperada película de acción viva de Spawn, con Michael Jai White, John Leguizamo y Martin Sheen. Recauda unos 100 millones de dólares.

1999

NOVIEMBRE 1999 Relanzamiento del nuevo Spawn.com. Cuenta con una galería de casi toda portada publicada por TMP. El propio departamento de arte de McFarlane diseña y actualiza el sitio.

2000

NOVIEMBRE 2000 El trascendental centésimo número de Spawn se lanzará. El papel del Hellspawn en la Tierra anunciará el inicio.

EL EVENTO

LA ENTREVISTA A TODD MCFARLANE Y GREG CAPULLO

DIRIGIDO

Aquí está [illegible]

Tenemos [illegible]

greg capullo frente [illegible] hablando

sobre la evol[illegible]

[illegible] del cómic y el

personaje en el cine de

los héroes, siguiendo pues.

TODD McFARLANE Desde la perspectiva como [illegible] seguir los cambios en un personaje, pero no desde [illegible] vista como artista, ¿Has notado, desde el nacimiento [illegible] una apariencia diferente o ha cambiado la forma [illegible] *Spawn* personalmente?

GREG CAPULLO Absolutamente. [illegible] superheroico. Siempre [illegible] presentado más como un superhéroe. Se podía ver las [illegible] completa la mayor parte del tiempo, y la gran M en su traje. Con el tiempo se ha vuelto más oscuro y he tratado de hacerlo más vampiresco, al añadir puntos pequeños aquí y allá en su capa — algo que puede entrar y salir de las sombras.

TM Estoy de acuerdo. Mi intención era modificarlo a lo largo de los años. Salió viéndose como un superhéroe. Tenía la capa y las marcas. Podías ver su traje y con el paso del tiempo no sólo la capa ha cubierto la mayor parte de su uniforme, también ha escondido su anatomía, lo que es importante. Cuando se esconde la anatomía no se puede ver el traje y el se vuelve más una forma en vez de un hombre. Tan pronto como se ve a *Spawn*, la figura adquiere una cualidad tenebrosa. Le hemos dado vueltas al hecho de que si debería usar la máscara o no. También hemos discutido que cuando I usa la máscara, ¿es necesario mostrar la marca blanca en ella? Creo que si la gente ve bien. Greg ha hecho más dibujos sin la marca blanca y sólo con la parte verde de los ojos. La capa, como fue diseñada desde el principio, era esencialmente la de *Superman*, sólo que un poco más grande y esparcida por todos lados. Ahora, la capa es casi de piel, como alas de murciélago o garras — algo que podría lastimar.

GC siempre fuente que se viera como algo vivo. Hay tomas [illegible] que se ve como un murciélago abriendo las alas y otras [illegible] veso cortando algunas cosas. Es una forma en que la capa [illegible]

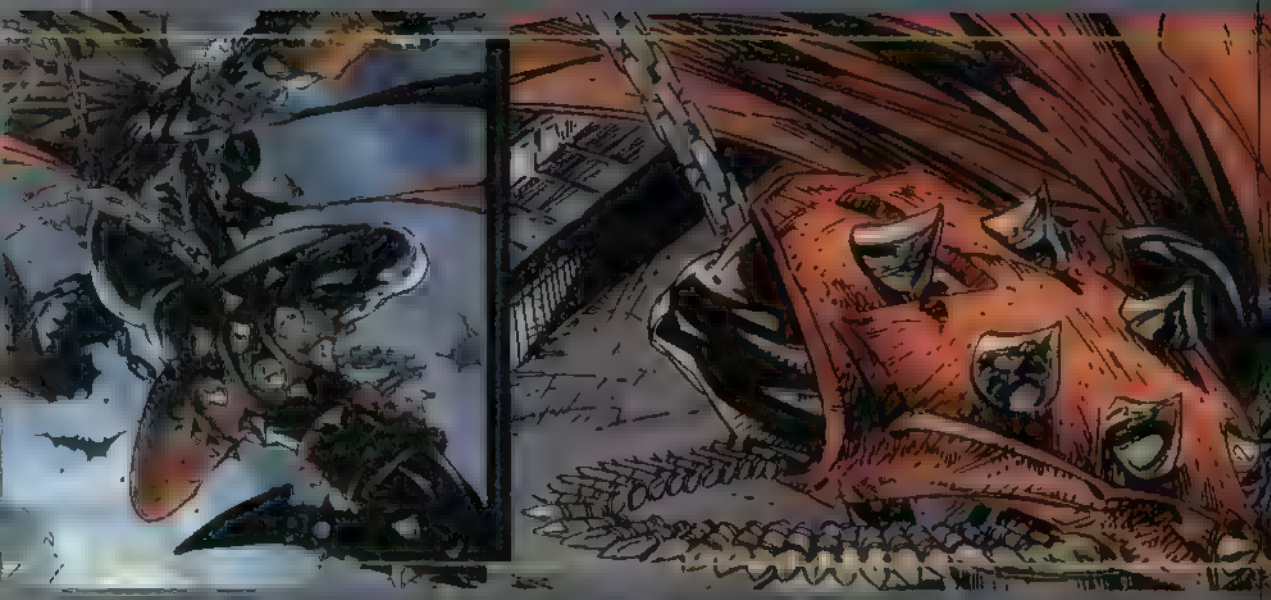
TM Para ésta, ¿crees que hay una longitud lógica o no le has [illegible] tu atención?

GC Para mí, es una cuestión de diseño en cada situación. [illegible] maldigo el tamaño de la capa y otras estoy agradecido con [illegible] puedo exagerarla más. Siendo una cosa viviente, [illegible] oportunidad. A veces, en cierta situación, una capa enorme [illegible] menta la emoción que estás buscando, y otras veces está [illegible] gada al cuerpo de *Spawn* y plegada tan cerca del piso, que s[illegible] muy diferente.

TM Hay veces que la capa es un dolor en el trasero, c[illegible] remos mostrar su cuerpo, pero se necesita quitar esos [illegible] pliegues de en medio sin tapar todo lo demás en la toma.

[illegible] lo hice por dos razones: 1) para mostrar un poco del fondo; y [illegible] la sensación de que el viento sopla y las fuerzas de la nat[illegible] están en juego. Hay un fuerte viento soplando sobre *Spawn* mi[illegible] tras está listo para ir a la guerra.

GC Siempre es bueno tener movimiento en una toma quieta, [illegible] si es totalmente estática (una hoja que es arrastrada por el [illegible] o un cabello moviéndose encima de la cara) algo para mostrar [illegible] hay viento.



más realistas

bastante.

ese enorme guante.

gusta a la gente.

una fuerza aplastante.

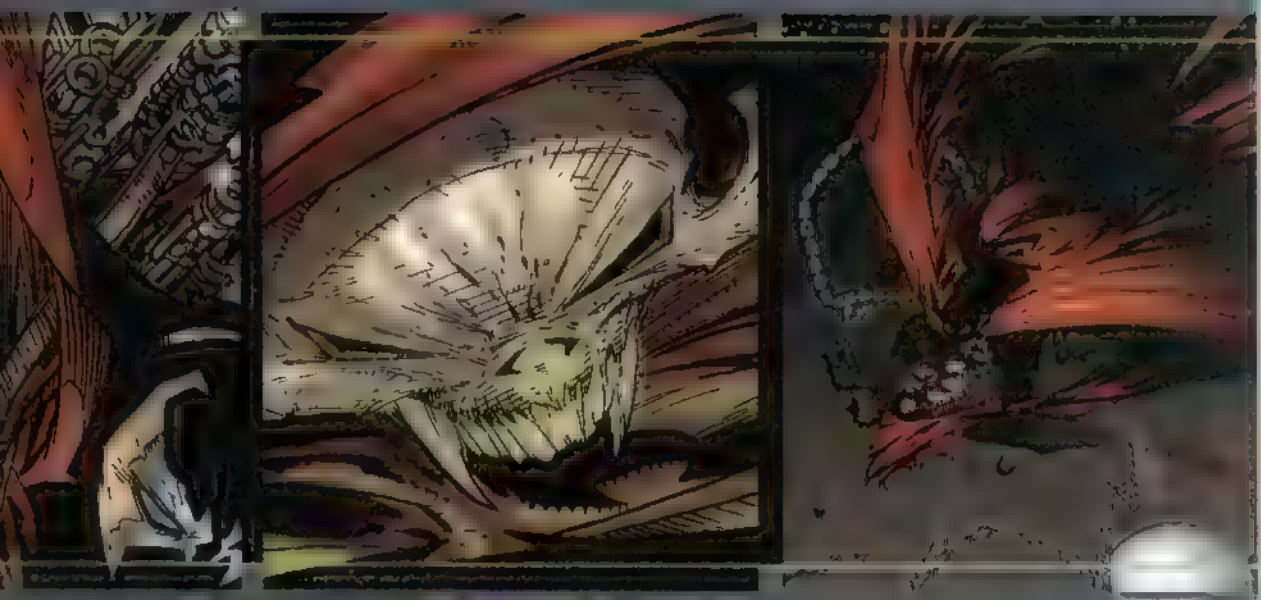
raje. Así que le cambiamos a negro.

necesario definir una forma.

GL: Estoy de acuerdo.

curso de los últimos cinco o seis años como artista.

TM: Y qué hay en términos de diseño de página?



lleva los momentos climáticos.

abriendo.

posible. Así tiene más impacto.

centímetro cuadrado de la página?

quedado hasta el número 100?

lección.

de diálogo en la página.

CC: Esa es una de las más difíciles.

mancha en el techo de un auto.

nexión muy fuerte con el personaje.

cantidad de dinero?

en vez de sólo ser un número más de aniversario.

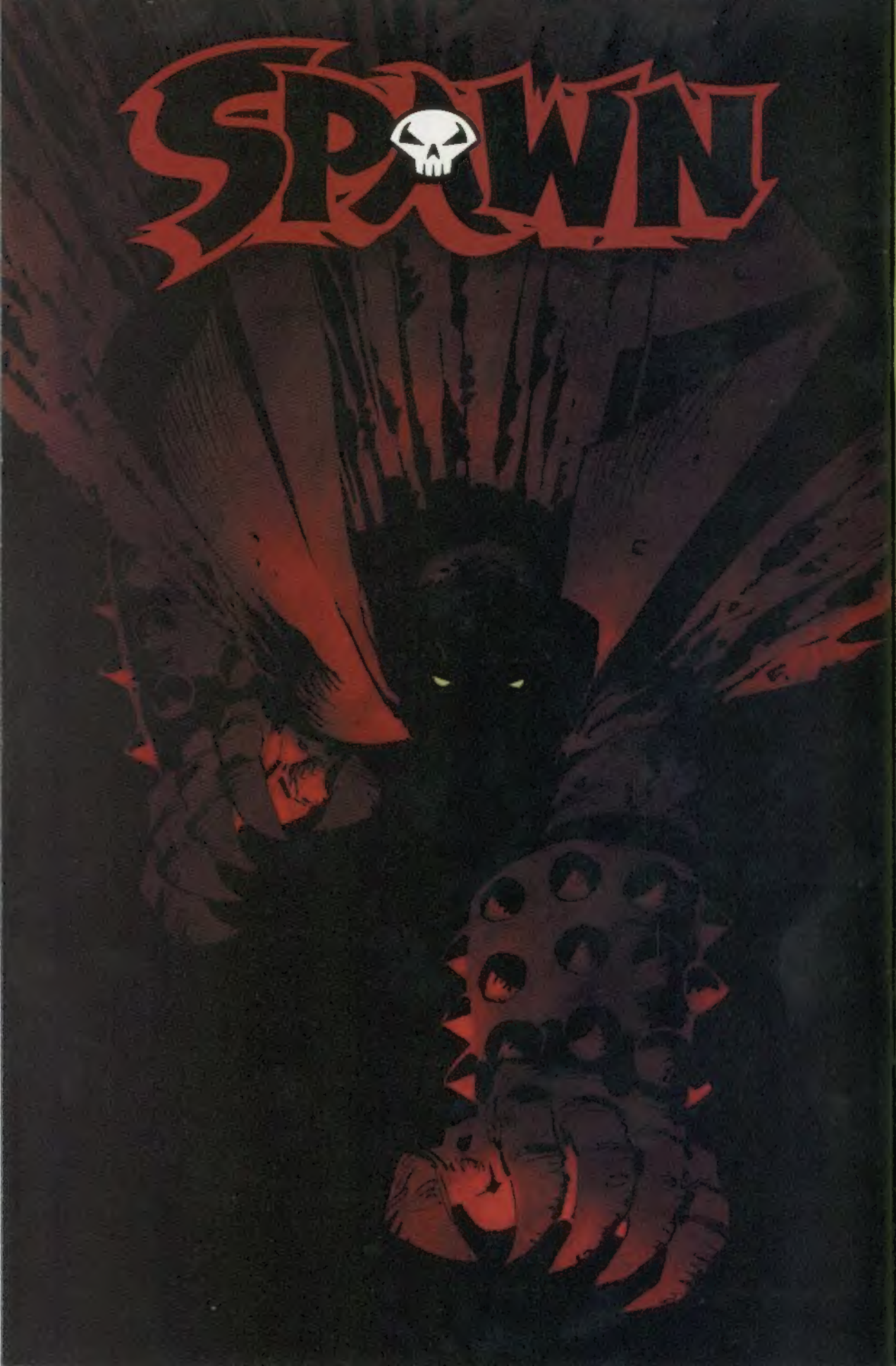
aquí hay un anticipo del arte y bocetos del nuevo dibujante de spawn, Angel Medina. él se encargará de spawn desde el próximo número en una historia de consecuencias del spawn 100, escrita por Todd Mcfarlane.

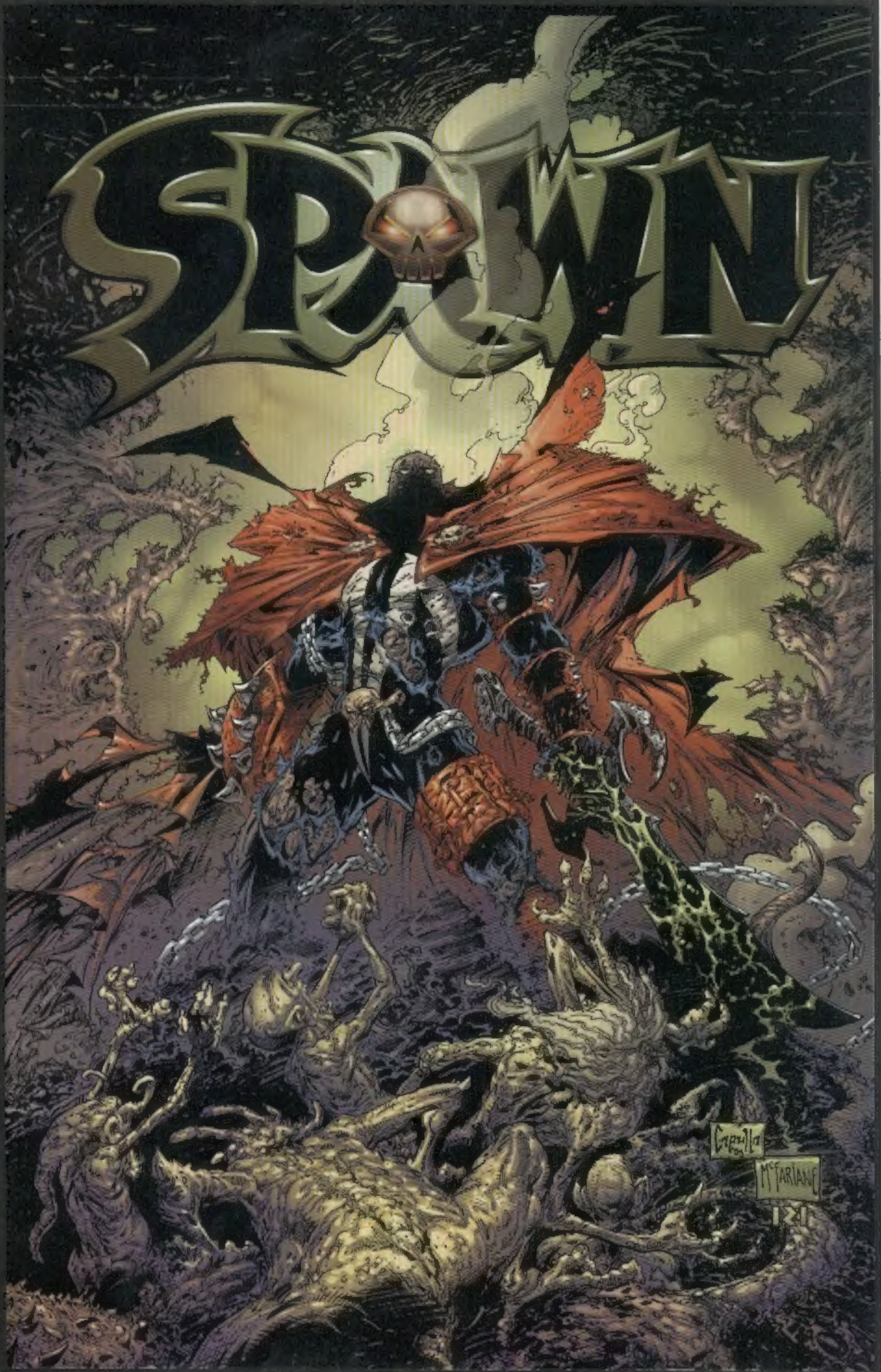
avance

ARRIBA E IZQUIERDA Arte de próximos Spawn presentando los trazos de Angel Medina y tintas de Danny Miki

SPAWN

SPAWN


SPAWN


SPAWN
Capullo
McFARLANE

SPAWN
7 509982 404507 00100